



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**PERCEPCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO EDRAW MAX EN ALUMNOS
DEL TERCERO DE SECUNDARIA DE LA I.E. No 0098 PERÚ JAPÓN – RED
13 UGEL Nº 05 SAN JUAN DE LURIGANCHO/EL AGUSTINO- 2012**

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

DEMETRIO MENDOZA POMA

ASESOR:

DR.JORGE RUSBEL SOLÍS LEÓN

PERÚ

2013

DEDICATORIA

A mis padres que viven en mí, a mi esposa Florabel y a mis dos hijas: Katiushka y Gabriela.

AGRADECIMIENTO

Al patrocinador de la Universidad César Vallejo, Ing. César Acuña Peralta, por darnos la oportunidad de estudiar la Maestría y brindarnos facilidades para la culminación de nuestros estudios.

Al Dr. Jorge Rusbel Solís León, por su asesoramiento con dedicación y esmero para la elaboración y culminación de la Tesis.

A la Psicóloga Mg. Alicia Boluarte Carbajal, por sus conocimientos y consejos en el perfeccionamiento del trabajo de Tesis.

Presentación

Señores del Jurado:

Presento a Ustedes la tesis titulada: Percepción del Software Educativo Edraw Max, en alumnos del tercero de Secundaria de las II.EE. N° 0098 Perú ; N° 0085 - José De La Torre Ugarte; N° 112- Héroes De La Breña; N° 009 - José María Argüedas; N° 115 - Toribio Rodríguez De Mendoza- RED 13, UGEL 05 SJL/EA 2012.

El presente trabajo por su naturaleza obedece a los procedimientos investigativos y a las exigencias del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Cesar Vallejo filial Lima-Norte, para obtener el grado de Magister en Educación con mención en Administración de la Educación.

El documento consta de cuatro capítulos y es producto del trabajo de investigación y la experiencia pedagógica docente vivida en las aulas con los adolescentes en cuanto a la Percepción del Software Educativo Edraw Max. De igual forma es la experticia en la utilización de una buena metodología por parte del personal docente de las Instituciones participantes.

Esta investigación como cualquier otro de este carácter tiende a ser mejorado, por lo que espero vuestras sugerencias para lograr el cometido de ser aprobado y mejorado con la finalidad de obtener el Grado Académico de Magister en Educación.

Índice	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Justificación	17
1.4. Limitaciones	19
1.5. Antecedentes	19
1.5.1. A nivel internacional	19
1.5.2. A nivel nacional	21
1.6. Objetivos	23
1.6.1. General	23
1.6.2. Específicos	23
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	24
2.1. Percepción	25
2.1.1. Función de registro sensorial	26
2.1.2. Características del registro sensorial	26
2.1.3. Efecto modalidad	26
2.1.4. Reconocimiento de patrones	27
2.1.5. Teoría estructural	27
2.2. Aprendizaje	28
2.3. Atención	29

2.3.1. Trastorno por déficit de atención	30
2.4. Memoria	30
2.4.1. Memoria de trabajo de corto plazo	31
2.4.2. Memoria de largo plazo	31
2.4.3. Memoria explícita	31
2.4.4. Memoria implícita	32
2.4.5. Tareas de la memoria	32
2.4.6. Fallas de la memoria	32
2.4.7. Teoría de la interferencia	32
2.5. Metacognición	33
2.6. Concepto	33
2.6.1. Funciones que cumplen los conceptos	33
2.6.2 Estructura de los conceptos	34
2.7. El pensamiento	34
2.8. El lenguaje	35
2.9. Teorías del aprendizaje	35
2.9.1. Condiciones para el aprendizaje significativo	39
2.10. Evaluación	41
2.10.1. Clasificación de la evaluación	41
2.10.2. Tipos de evaluación	42
2.11. Conceptos relacionados a software educativo	43
2.11.1. Normatividad	43
2.11.2. Software	43
2.11.3. Software educativo	44
2.11.3.1. Características del software educativo	45
2.11.3.2. Clasificación de software educativo	48
2.11.3.3. Tipos de Software educativo	49
2.11.3.4. Funciones del software educativo	50
2.11.3.5. Componentes del software educativo	52
2.11.3.6. Calidad del software educativo	52
2.11.3.7. Instrumentos para la validación de software educativo	52

2.11.3.8. Validación de software educativo	53
2.11.3.9. Evaluación de software educativo	54
2.11.4. Organizadores gráficos	55
2.11.4.1. Organizadores gráficos interactivos	55
2.11.4.2. Ventajas de los organizadores gráficos	56
2.11.4.3. Habilidades que desarrollan los organizadores gráficos	56
2.11.4.4. Modelos de organizadores gráficos	57
2.11.4.5. El mapa conceptual	58
2.11.4.6. Cmap-Tools	59
2.11.4.7. El mapa mental	60
2.11.4.8. Edraw Max	61
2.11.4.8.1. Ventajas del uso de Software Edraw Max	65
2.11.4.8.2. Instalación de Edraw Max	66
2.11.4.8.3. Uso de Edraw Max	70
2.12. Rendimiento académico	76
2.12.1. Factores que influyen en rendimiento académico	77
2.12.2. Características del rendimiento académico	83
2.13. Definición de términos básicos	83
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	85
3.1. Variable	86
3.1.1. Definición conceptual de la variable	86
3.1.1.1. Variable	86
3.1.2. Definición operacional de la variable	86
3.2. Metodología	88
3.2.1. Tipo de estudio	88
3.2.2. Diseño de estudio	88
3.3. Población y muestra	88
3.3.1. Población de informantes docentes	88
3.3.2. Población de informantes alumnos	88
3.4. Metodología de investigación	91
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	91
3.5.1. Instrumentos	91

3.5.2. Elaboración de instrumentos	92
3.5.3. Criterios de Validación de instrumentos	93
3.5.4. Confiabilidad del Instrumento	94
3.6. Método de análisis de datos	95
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	96
4.1. Descripción	97
4.2. Discusión	103
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	106
Conclusiones	106
Sugerencias	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108
ANEXOS	113
Anexo N° 1 Matriz de consistencia	114
Anexo N° 2 Cuestionario para evaluar el nivel de percepción	117
Anexo N° 3 Resultado de la encuesta	120

ÍNDICE DE TABLAS	Pág.
Tabla Nº 1: Cantidad total de alumnos según Instituciones Educativas	89
Tabla Nº 2: Frecuencia de alumnos según Instituciones Educativas	90
Tabla Nº 3: Resultados de la evaluación de los instrumentos por criterio de Jueces	94
Tabla Nº 4: Confiabilidad de la escala de percepción del Software Educativo Edraw Max	94
Tabla Nº 5: Categorías sobre la escala de percepción del Software Educativo Edraw Max	97
Tabla Nº 6: Niveles de percepción del Software Educativo Edraw Max	97
Tabla Nº 7: Niveles de percepción del Software Educativo Edraw Max en Didactismo	98
Tabla Nº 8: Niveles de percepción del Software Educativo Edraw Max en Interactividad	98
Tabla Nº 9: Análisis descriptivo según Institución Educativa sobre la percepción del Software Educativo Edraw Max	99
Tabla Nº 10: Análisis descriptivo según Institución Educativa sobre la percepción del Software Educativo Edraw Max en didactismo	100
Tabla Nº 11: Análisis descriptivo según Institución Educativa sobre la percepción del Software Educativo Edraw Max en interactividad	101
Tabla Nº 12: Análisis exploratorio y comparación de medios según instrumentos	102

ÍNDICE DE FIGURAS	Pág.
Figura N° 1: Instalación	66
Figura N° 2: Instalación	66
Figura N° 3: Instalación	67
Figura N° 4: Instalación	67
Figura N° 5: Instalación	68
Figura N° 6: Instalación	68
Figura N° 7: Instalación	69
Figura N° 8: Fin de instalación	69
Figura N° 9: Uso de Edraw Max- Hoja de trabajo	70
Figura N° 10: Diagrama de flechas	70
Figura N° 11: Anillo trapezoidal	71
Figura N° 12: Ejecución de Anillo trapezoidal	71
Figura N° 13: Cuadro sinóptico de bloques	72
Figura N° 14: Mapa conceptual- emociones	73
Figura N° 15: Uso de Excel	74
Figura N° 16: Técnica de cuadro de análisis	75
Figura N° 17: Factores que influyen en el rendimiento académico	77

Resumen

El escaso uso de los recursos informáticos inteligentes y versátiles, en las Instituciones Educativas del País, limitan el desarrollo de los procesos enseñanza-aprendizaje, siendo necesario la búsqueda de un software facilitador del aprendizaje que permita diversificar las estrategias de enseñanza del maestro en su labor docente de enseñar a aprender y aprender a enseñar. Por lo que el presente trabajo de investigación, está orientado luego de la aplicación del Software educativo Edraw Max, a los estudiantes a determinar el nivel de percepción del Software educativo en mención, en alumnos del tercero de Secundaria de las II.EE. N° 0098 Perú Japón; N° 0085 - José De La Torre Ugarte; N° 112- Héroes De La Breña; N° 009 - José María Argüedas; N° 115 - Toribio Rodríguez De Mendoza- RED 13, UGEL 05 SJL/EA 2012.

Métodos: Descriptivo-cuantitativo, la técnica de muestra a 80 estudiantes y 05 Docentes y el instrumento para la recolección de la información fue el cuestionario tipo Likert, de diecisiete Ítems, validado por el juicio de expertos y sometido a la confiabilidad del alfa de Cronbach. El cometido es determinar el nivel de percepción del Software educativo Edraw Max, en alumnos del tercero de Secundaria de las II.EE N° 0098 Perú Japón; N° 0085 - José De La Torre Ugarte; N° 112- Héroes De La Breña; N° 009 - José María Argüedas; N° 115 - Toribio Rodríguez De Mendoza- RED 13, UGEL 05 SJL/EA 2012. La encuesta para dicho fin se hizo en las dimensiones: Diseño Didáctico e interactividad del Software educativo Edraw Max, presentados en las Instituciones educativas mencionadas.

Resultados: El procesamiento estadístico de los datos recopilados permitió evidenciar el nivel alto de percepción del Software educativo Edraw Max, en los alumnos del tercero de Secundaria de las II.EE. indicadas.

Palabras Clave: Percepción, Aprendizaje, Software educativo / Edraw Max / Rendimiento académico.

Abstract

The limited use of smart and versatile computing resources in educational institutions of the country, limiting the development of the teaching-learning process, finding a facilitator of learning software that allows to diversify the teaching strategies of the teacher's work still needed teachers from teaching to learning and learning to teach. As this research is then oriented implementation of educational software Edraw Max, students determine the level of perception of educational software in question, in the third of secondary students of the Special Taxes No. 0098 Peru Japan, No. 0085 - Jose De La Torre Ugarte, No. 112 - Heroes De La Brena, No. 009 - José María Arguedas, No. 115 - Toribio Rodríguez De Mendoza -RED 13, UGELs 05 SJL / EA 2012. Methods: Descriptive - quantitative technique shows 80 students and 05 teachers and the instrument for data collection was the Likert Items seventeen questionnaire validated by expert judgment and subjected to Cronbach's alpha reliability. The task is to determine the level of perception of the Education Software Edraw Max, in students of the third secondary of II.EE No. 0098 Peru Japan, No. 0085 - Jose De La Torre Ugarte, No. 112 - Heroes De La Brena, No. 009 - José María Arguedas, No. 115 - Toribio Rodríguez De Mendoza - RED 13, 05 UGELs SJL / EA 2012. The survey was made for that purpose in the dimensions: Instructional Design of Educational Software and interactivity Edraw Max, presented at the aforementioned educational institutions. Results: The statistical processing of the data collected allowed to demonstrate the high level of perception of the Education Software Edraw Max, in the third of secondary students of Special Taxes indicated. Keywords: Perception, Learning, Educational Software / Edraw Max / academic performance.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la producción de tecnologías y software educativos como recurso pedagógico han marcado un hito prospectivo, y se espera que los nuevos aportes produzcan mayores beneficios culturales, científicos, económicos y sociales a la humanidad. Como parte de ello, hoy en día en el mercado virtual, se exhibe un software educativo cuyo nombre es Edraw Max, que es un potente y versátil graficador, cuyo uso tiene gran significación como un modo diferente y divertido de organizar las ideas y potenciar los aprendizajes, sin embargo es aún poco conocido en las Instituciones educativas. En tal sentido durante la investigación se ha podido observar que algunas Instituciones educativas contando con computadoras, con magníficos docentes e inquietos estudiantes, se mantienen como grandes espectadores tecnológicos, esto sin desmerecer por cierto a las Instituciones que sí lo hacen con otro software educativo. El Software en referencia, permite organizar y representar las ideas de modo más atractivo y significativo para el usuario. Está diseñado para ayudar al estudiante a construir nuevos conocimientos y exponerlos mediante los mapas conceptuales, mentales y otros, constituyéndose en una estrategia de aprendizaje diferente por contar con un entorno de menús, similar a los que usan los estudiantes cotidianamente. Su uso, estimula el autoaprendizaje, el aprender a aprender y aprender a convivir colaborativamente, porque el trabajo distinto y vistoso del vecino, invita a imitar o a mejorar el proyecto del otro. En tal sentido, desde la perspectiva docente se debe incorporar Edraw Max, en el uso diario de su labor, para que le facilite y motive a la vez, a los estudiantes para que ellos mismos desde ahora comprendan que el autoaprendizaje funciona como una palanca que impulsa avanzar creativamente y no como una barrera que impide su progreso. Para concluir debo manifestar que este trabajo permitió conocer el nivel de percepción de los alumnos acerca del software Edraw Max, y a la vez fomentar su utilización como forma divertida de presentar y exponer sus ideas y aprendizajes, dotándolo de un significado constructivo para su desarrollo.

El presente estudio de investigación comprende cuatro capítulos, el primero se refiere al planteamiento del problema, la formulación, la justificación ,

limitaciones, antecedentes internacionales y nacionales de estudios similares, finalmente se formulan los objetivos que se constituyen en las líneas directrices de la investigación; el segundo es el marco teórico que los diversos estudiosos brindan para sustentar el trabajo; en el tercero se desarrollan y exponen los diversos métodos ,instrumentos y técnicas a las cuales recurrimos para recolectar, organizar y analizar los datos; en el cuarto se presentan y discuten los resultados a la luz de las diversas teorías científicas planteadas en este trabajo. A continuación se presentan las conclusiones a las que hemos arribado y se anotan algunas sugerencias que surgen como consecuencia de nuestro trabajo a lo largo del proceso de investigación y finalmente las referencias bibliográficas y anexos.